БАЗОВЫЕ ХОДЫ

Перейти к насилию

Когда вы переходите к насилию, сделайте бросок **Крови**. При успехе вы наносите урон в установленном порядке, а ваш соперник выбирает одно:

- они наносят урон вам
- они ставят вас в уязвимое положение
- они создают возможность для побега

На 10+ вы также выбираете одно:

- вы наносите ужасающий урон
- вы отнимаете у них что-то
- вы создаете возможность для союзника

Выйти из ситуации

Когда вы пользуетесь возможностью, чтобы выйти из ситуации, сделайте бросок **Крови**. При успехе вам это удается и вы выбираете 1. На 7-9 МЦ также выбирает одно:

- вы получаете урон в ходе маневра
- вы попадаете в другую опасную ситуацию
- вы оставляете после себя что-то важное
- вы зарабатываете Долг перед НПС за их помощь
- вы поддаетесь своим низменным инстинктам и отмечаете деградацию

Убедить НПС

Когда вы пытаетесь убедить НПС посредством соблазна, обещаний или угроз, сделайте бросок **Сердца**. При успехе вам удается донести до них свою точку зрения, в следствие чего они действую так, как вы того хотите. На 7-9 они могут отклонить ваш предложение или потребовать платы – Долг, услуга или ресурсы – перед тем как согласиться. Если вы решаете обналичить Долг этого персонажа перед вами, добавьте +3 к сумме своего броска.

Сохранить хладнокровие

Когда дело становится серьезным и вы хотите сохранить хладнокровие, опишите МЦ ситуацию, которую вы хотите избежать, и сделайте бросок **Духа**. На 10+ у вас все получается. На 7-9 МЦ скажет, чего это будет вам стоить.

Выявить чьи-то мотивы

Когда вы пытаетесь выявить чьи-то мотивы, сделайте бросок **Разума**. При успехе задайте два вопроса. На 7-9 они также зададут один вопрос вам. Если вы состоите в том же Круге, что и ваша цель, задайте один дополнительный вопрос, даже в случае провала.

- кто дергает за ниточки твоего персонажа?
- в чем состоят претензии твоего персонажа к _____?
- что твой персонаж надеется получить от _____?
- что, по мнению твоего персонажа, должно произойти?
- как я могу привести твоего персонажа к _____?
- как я могу впутать твоего персонажа в свои Долги?

Запутать, отвлечь или обмануть

Когда вы пытаетесь запутать, отвлечь или обмануть кого-то, сделайте бросок **Разума**. При успехе, вам удается провести их, по крайней мере на какое-то время. На 10+ выберите 3. На 7-9 выберите 2:

- вы создаете возможность
- вы обнаруживаете слабость или изъян
- вы сбиваете их с толку на какое-то время
- вы избегаете затруднительного положения в дальнейшем

Дать себе волю

Когда вы решаете дать себе волю, чтобы выпустить внутренние силы наружу, сделайте бросок **Духа**. При успехе вы активируете способность из своего игрового буклета и отмечаете ячейку деградации. На 10+ вы игнорируете деградацию или активируете еще одну способность по своему выбору.

УСИЛЕННЫЕ ХОДЫ

- **Перейти к насилию**: На 12 ваша цель выбирает: сдаться или быть выведенными из строя.
- **Выйти из ситуации**: На 12+ вам удается уйти и вы открываете нечто важное.
- **Убедить НПС**: На 12+ они делают то, что вам нужно, и помогают довести дело до конца.

- **Выявить чьи-то мотивы**: На 12+ вы можете задать любые вопросы, которые пожелаете, не ограничивая себя списком.
- **Запутать, отвлечь или обмануть**: На 12+ вы получаете все 4 опции и выбираете 1 эффект, который работает вдвое мощнее.
- **Сохранить хладнокровие**: На 12+ ваше хладнокровие сбивает оппонента с толку. Скажите им, чего будет стоить поддержание их текущего настроя.
- **Дать себе волю**: На 12+ ваши силы и способности проявляются неожиданно полезным образом. Отметьте деградацию, чтобы сделать это проявление новой способностью.

ХОДЫ ДОЛГА

Оказать кому-то услугу

Когда вы **оказываете кому-то услугу**, они зарабатывают Долг перед вами.

Вмешаться в чьи-то дела

Когда вы **вмешиваетесь в чьи-то дела**, вы зарабатываете Долг перед ними.

Отказаться от уплаты Долга

Когда вы **отказываетесь от уплаты Долга** перед кем-то, сделайте бросок **Статуса своего Круга**. При успехе вам пока удается избегать обязательств, но Долг все еще никуда не делся. На 7-9 вы зарабатываете еще один Долг перед ними или помечаете ячейку деградации, на ваш выбор. В случае провала вы не можете избежать обязательств: либо полностью выплатите Долг, либо сотрите все свои Долги перед представителями их Круга и получите -1 к текущим броскам Статуса их Круга, пока не пройдет какое-то время.

Обналичить Долг

Когда вы **обналичиваете Долг**, напомните своему должнику, чем он обязан, чтобы...

...заставить ПС:

- ответить на ваш вопрос честно
- оказать вам услугу по разумной цене
- протянуть вам руку помощи
- встать на пути у кого-то другого
- забыть о чьем-то Долге перед ними
- уступить вам чужой Долг, который они держат

...заставить НПС:

- ответить на ваш вопрос честно
- договориться о встрече с НПС из их Фракции
- подарить нечто ценное
- забыть о чьем-то Долге перед ними
- уступить вам чужой Долг, который они держат

ХОДЫ КРУГА

Припомнить имя

Когда вы **припоминаете имя** других персонажей или наоборот, сделайте бросок **рейтинга Круга, к которому они принадлежат**. При успехе вы знакомы с их репутацией; МЦ расскажет вам то, что знает о них большинство. На 10+ вы уже сталкивались с ними ранее; вы узнаете что-то интересное и полезное, либо они имеют перед вами Долг – на ваш выбор. В случае провала вы их не знаете, либо сами должны им – по усмотрению МЦ.

Прогуляться по улицам

Когда вы решаете **прогуляться по улицам** в поисках чего-то, что вам нужно, назовите того, с кем вы хотите встретиться, и сделайте бросок **рейтинга Круга, к которому они принадлежат**. При успехе встреча состоится и у них есть то, что вам нужно. На 7-9 выберите 1:

- тот, с кем вы собирались встретится, в данный момент времени решает свои проблемы
- то, что вам нужно, обойдется дороже, чем предполагалось

Изучить место силы

Когда вы изучаете святилище, точку сбора или место силы, сделайте бросок **рейтинга Круга, под чьим контролем находится это место**. При успехе вам удается взглянуть сквозь завесу реальности; задайте МЦ один вопрос об интригах и политике этого Круга. На 10+ ваша проницательность дает вам +1 к следующему броску (макс. +1) против этого Круга во время хода фракции.

Протянуть руку помощи или Встать на пути

Когда вы протягиваете руку помощи или встаете на пути после броска ПС, сделайте бросок **рейтинга Круга, к которому они принадлежат**. При успехе вы даете им бонус +1 или штраф -2 на их бросок. На 7-9 вы подвергаете себя опасности, попадаете в затруднительное положение или вынуждены чем-то заплатить.

О чем улицы шепчут

По прошествии времени МЦ расскажет вам, какие слухи доходили до вас, в связи с вашим Статусом в каждом отдельном Круге. Исходя из того, что вам довелось услышать, выберите из списка до двух вариантов:

- предложите Долг, чтобы задать дополнительный вопрос о слухах или секретах
- обналичьте Долг, чтобы обзавестись полезным снаряжением или иным ресурсом
- отметьте ячейку деградации, чтобы выявить уязвимость в защите врага

ПРОДВИЖЕНИЕ

Когда вы совершаете ход Круга, ход интимности (близости), обналичиваете или уплачиваете Долг, отметьте Круг, с представителем которого вы взаимодействуете. Когда вы помечаете все четыре Круга, сотрите отметки и выберите опцию продвижения.